



Créé en 2021, à l'initiative de Thierry Secqueville et d'une poignée de ludopédagogues engagés de profils variés (scientifiques, formateurs spécialisés, enseignants, professionnels des serious games éducatif et de la gamification (<https://www.apprendre-avec-le-jeu.com/encyclopedia/gamification/>)), le site web www.apprendre-avec-le-jeu.com (<https://www.apprendre-avec-le-jeu.com/>) a pour objectif de faire connaître et développer la ludopédagogie (<https://www.apprendre-avec-le-jeu.com/encyclopedia/ludopedagogie/>) (apprentissage avec / par le jeu), ses activités de création ludique (Serious Game Design (<https://www.apprendre-avec-le-jeu.com/encyclopedia/serious-game-design/>), Serious Gaming (<https://www.apprendre-avec-le-jeu.com/encyclopedia/serious-gaming/>), Gamification (<https://www.apprendre-avec-le-jeu.com/encyclopedia/gamification/>), Dégamification (<https://www.apprendre-avec-le-jeu.com/encyclopedia/degamification/>), etc.), ainsi que le monde des serious games dédiés à l'apprentissage et au développement de compétences.

Un projet de communauté, initié en 2017, ayant mûri.

Depuis 2022, le site web www.apprendre-avec-le-jeu.com (<https://www.apprendre-avec-le-jeu.com>) est l'outil de publication et de communication de l'association la GUILDE des LUDOPEDAGOGUES FRANCOPHONES.

C'est une association (loi 1901) indépendante (ni institution, ni entreprise) dont l'objectif est de développer et de faire connaître la Ludopédagogie (<https://www.apprendre-avec-le-jeu.com/encyclopedia/ludopedagogie/>) (référentiel scientifico-compatible) et de développer son utilisation dans le secteur public, le monde de l'entreprise, le secteur sportif et associatif.

A but non lucratif, l'association peut se positionner et se développer librement, sans conflit d'intérêt en offrant un terrain privilégié d'interactivité entre le monde scientifique, le monde professionnel et les institutions.

Composée de scientifiques, d'enseignants, de formateurs, d'ingénieurs pédagogiques, de coachs, de professionnels du secteur, de doctorants et de ludopédagogues d'autres horizons, l'association permet également de mettre en œuvre des activités et des projets innovants.

Un pédagogue est une personne ayant une activité d'éducation et de formation (développement de connaissances et/ou de compétences, techniques ou non), quelque soit le public visé (adulte, adolescent, enfant, sportif, professionnel, étudiant, collégien, écolier). Ces activités peuvent être réalisées à temps complet, à temps partiel ou ponctuellement, en présentiel, en distanciel ou en hybride (présentiel & distanciel en même temps).

Un ludopédagogue est un pédagogue utilisant des mécanismes issus du jeu dans le cadre de ses activités d'apprentissage, que ce soit de la gamification (<https://www.apprendre-avec-le-jeu.com/encyclopedia/gamification/>), du détournement de jeux existants ou de la création de jeux sérieux d'apprentissage. Le jeu est alors un moyen (aux ressources multiples) et non une finalité.

Grace au distanciel, l'association n'a ni frontière, ni limite géographique et s'adresse prioritairement aux territoires francophones, dans le monde entier.

Les activités de plateforme d'échange et de participation à des sessions de testing collectifs fonctionnent déjà depuis plus d'un an (2021) et des **outils** ont été mis en place et éprouvés :

1. Plateforme de communication intégrée en ligne Discord (permettant d'échanger, à tout moment).
2. Espace ludique 2D pixélarisée en ligne (type rétro-gaming) où se rencontrent les membres et où il se passe des choses... 🤔



3. Appli Web Kanban collaborative de gestion des activités et projets
4. GED (partage et gestion de nos documents) en ligne.

Ce qui caractérise, à ce jour, la Guilde des Ludopédagogues Francophone est la qualité, la diversité de profils et la dynamique de ses membres : des adeptes des jeux de plateau, du détournement de wargames pour l'apprentissage du management, des serious games numériques, des jeux sérieux papier / crayon, du détournement de jeux de société existants, des jeux d'évasion (escape games) en situation réelle, physique (escape box) ou virtuelle (comme le 1er escape game historique). des jeux de rôle ou de simulation, des jeux agiles, etc.

Les activités et les projets se co-construisent progressivement (approche agile), en fonction des besoins, des envies, de sa curiosité, des membres impliqués, du temps et des ressources disponibles.

Des rencontres s'organisent, en distanciel (web) et en réel. L'aspect distanciel est très important pour nous car il permet à des ludopédagogues de sortir de leur isolement (PMR, etc.) et quelque soit le pays francophone où il.elle se trouve (isolement géographique).

Parmi les activités :

- Des Flash Meetings périodiques en ligne (Gather Town), toutes les 2 semaines, avec une rotation des thèmes et sujets : présentation de concepts, initiation aux outils ou logiciels, etc..
- Participation à des événements sur la [ludopédagogie](https://www.apprendre-avec-le-jeu.com/encyclopedia/ludopedagogie/) (<https://www.apprendre-avec-le-jeu.com/encyclopedia/ludopedagogie/>) (Parcours ludique lors du CIGE, Salon de la [ludopédagogie](https://www.apprendre-avec-le-jeu.com/encyclopedia/ludopedagogie/) (<https://www.apprendre-avec-le-jeu.com/encyclopedia/ludopedagogie/>) d'Istres en octobre 2022, par ex.)
- Des forums de discussion thématiques (concepts scientifiques, méthodes, outils méthodologiques ou logiciels, etc.)
- Des murs d'actualité autour de la [Ludopédagogie](https://www.apprendre-avec-le-jeu.com/encyclopedia/ludopedagogie/) (<https://www.apprendre-avec-le-jeu.com/encyclopedia/ludopedagogie/>)
- Des propositions de session de testing de jeux sérieux en cours de développement ou nouvellement produits
- Des visios instantanées entre membres pour aborder divers sujets
- Etc.

Parmi les projets :

